

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Satuan pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga jalur yaitu pendidikan jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Salah satu bentuk pendidikan menengah berdasarkan pasal 18 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK). Spektrum Keahlian untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)/Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) diatur dalam Peraturan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 06/D.D5/KK/2018. Spektrum Keahlian memuat Bidang Keahlian, Program Keahlian, dan Kompetensi Keahlian pada SMK/MAK.

Program Keahlian Tata Busana termasuk dalam Bidang Keahlian Pariwisata. SMK Negeri 1 Depok menjadi salah satu satuan pendidikan jenjang menengah yang menyelenggarakan Program Keahlian Tata Busana. Pengetahuan Bahan Tekstil merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di Program Keahlian Tata Busana.

Penilaian hasil belajar merupakan proses pemberian nilai pada hasil belajar yang dicapai siswa setelah melalui suatu proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar menurut Bloom terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif ditandai dengan memahami isi materi dan meyakini arti penting isi materi, mengaplikasikan materi serta menyerap pesan moral yang terkandung dalam materi tersebut yang ditunjukkan oleh hasil tes atau ujian yang diberikan pada akhir proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar afektif merupakan penilaian perilaku yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan aspek psikomotorik adalah hasil kerja tubuh yang ditunjukkan oleh keterampilan gerak.

Hasil belajar yang tinggi merupakan harapan bagi semua instansi pendidikan termasuk bagi SMK Negeri 1 Depok. Berdasarkan hasil observasi kelas pada pembelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil khususnya materi pelajaran menganalisis pemeliharaan bahan tekstil ditemukan bahwa pencapaian hasil belajar siswa khususnya pada ranah kognitif masih rendah. Kelas X Tata Busana memiliki 30 siswa, hanya 20% atau 6 siswa yang tuntas memenuhi KKM sedangkan 80% atau 24 siswa belum tuntas

memenuhi KKM. Setelah dilakukan observasi awal di kelas, meskipun kurikulum 2013 mengedepankan proses belajar yang membuat siswa lebih aktif karena guru hanya sebagai fasilitator, maka tidak demikian yang terjadi di lapangan. Ketika siswa belajar bersama dalam kelompok belajarnya, tidak semua siswa bekerja atau saling menggali informasi mengenai materi pelajaran. Sebagian besar siswa mengerjakan hal lain seperti mencuri-curi kesempatan bermain *handphone*, mengobrol hal lain di luar konteks materi pembelajaran, membaca buku lain yang tidak ada hubungannya dengan materi pembelajaran, serta hal-hal lainnya yang menunjukkan siswa tidak tertarik dengan model pembelajaran yang ada. Selain itu media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa *hand out* yang berisi materi pembelajaran secara garis besar tanpa diberi gambar ataupun tabel yang membuat tampilan *hand out* tidak menarik untuk dibaca. Seharusnya *hand out* disusun semenarik mungkin seperti kalimat singkat dan mudah dimengerti, memiliki tata letak yang bagus, terdapat tempat kosong apabila siswa ingin melengkapi sesuatu, dicetak dalam kertas berwarna yang berbeda untuk setiap materi.

Model pembelajaran *Discovery Learning* yang sekarang digunakan oleh guru sebenarnya model pembelajaran yang sudah cukup terstruktur dan termasuk model pembelajaran yang menempatkan siswa di dalam kelompok belajar sehingga siswa dapat saling bertukar pikiran dengan siswa lain. Namun dalam pelaksanaan di lapangan yang tidak diikuti dengan pengawasan secara menyeluruh dari awal sampai akhir proses pembelajaran dari guru maka model pembelajaran ini menjadi model pembelajaran biasa saja, cenderung

membosankan karena tidak ada kegiatan lain yang terjadi di dalam kelompok kecuali berdiskusi kemudian dilanjut presentasi. Berdasarkan pertanyaan yang diajukan peneliti kepada guru Pengetahuan Bahan Tekstil, beliau belum mempelajari model pembelajaran lain yang sekiranya menuntut siswa lebih aktif dalam segi kegiatan.

Model pembelajaran tidak seharusnya hanya menjadi pelengkap dalam proses pembelajaran siswa, tetapi juga harus menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif menawarkan bentuk pembelajaran kelompok yang menyenangkan. Ada beberapa model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Model pembelajaran TGT ini banyak melibatkan siswa secara langsung dalam mengerjakan soal-soal serta keterlibatan teman sebaya yang berkemampuan akademik tinggi dalam kelompok-kelompok belajar di kelas sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, siswa bisa aktif di kelas untuk menyampaikan ide dan gagasannya, motivasi siswa pun akan tinggi karena ada tahap kompetensi yang sehat, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang ada dan hasil belajar pun meningkat.

Teams Games Tournament (TGT) terdiri dari serangkaian kegiatan meliputi *teaching* (pengajaran oleh guru), *team study* (kelompok belajar), *game* (permainan) dan *tournament* (perlombaan) dan *recognition* (penganugerahan). Kecakapan yang dibutuhkan oleh manusia pada Abad 21 berupa kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kecakapan

berkomunikasi, kreativitas inovasi, dan kolaborasi terangkum dalam tahapan model pembelajaran TGT. Kecakapan berpikir kritis dan pemecahan masalah dapat terjadi pada diskusi kelompok belajar yang dilakukan oleh siswa, begitupun dengan kreativitas dan inovasi. Kecakapan berkomunikasi tidak hanya terjadi pada diskusi kelompok belajar, dalam kelompok turnamen pun terlaksana. Kolaborasi siswa tidak hanya dalam kelompok belajar dimana siswa saling bekerja sama untuk menguasai materi pembelajaran guna mencapai tujuan kelompok yaitu sebuah penghargaan kelompok, namun juga dalam kelompok turnamen dimana siswa dari berbagai perwakilan kelompok saling bekerja sama untuk menyelesaikan sebuah turnamen.

Model pembelajaran TGT selain menuntut siswa untuk terus aktif berkegiatan baik berdiskusi ataupun menjawab pertanyaan, juga menuntut guru sebagai fasilitator untuk terus mengawasi jalannya turnamen apabila siswa menemui kesulitan dalam proses pembelajaran di kelompok belajar maupun turnamen.

Hasil belajar Pengetahuan Bahan Tekstil diharapkan dapat mengalami peningkatan, karena pembelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil adalah salah satu mata pelajaran yang berisi teori yang dapat dikembangkan dan disampaikan dalam bentuk diskusi dan kompetisi sehingga cocok untuk diterapkan pada model pembelajaran TGT. Penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi di sekolah.

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diagnosis permasalahan kelas yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Pengetahuan Bahan Tekstil siswa kelas X Tata Busana yaitu 80% masih dibawah KKM.
2. Siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran pengetahuan bahan tekstil khususnya materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil.
3. Pengawasan guru yang kurang selama proses pembelajaran berlangsung.
4. *Hand Out* materi pembelajaran yang kurang menarik karena hanya berisi tulisan.
5. Guru yang belum mempelajari model pembelajaran yang menuntut siswa agar terus aktif.

C. Fokus Masalah

Penelitian ini difokuskan pada peningkatan hasil belajar materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil siswa kelas X Tata Busana dengan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan fokus masalah di atas, maka dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok?
2. Apakah pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok pada materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada materi menganalisis pemeliharaan bahan tekstil dengan pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bagi siswa kelas X Tata Busana SMK Negeri 1 Depok.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Secara teoritis dan praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai masukan untuk mendukung dasar teori bagi penelitian yang sejenis dan relevan.
- b. Sebagai bahan pustaka bagi mahasiswa Pendidikan Teknik Busana, Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan berstandart nasional.

- b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan atau referensi tentang model pembelajaran aktif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta keaktifan dalam minat belajar dalam hal teori dan praktek.

- c. Bagi Peserta Didik

Dapat menumbuhkan semangat belajar dan keaktifan serta kerjasama antar peserta didik, meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan daya tarik dalam pembelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil.

- d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti

khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.